

Daimon **T**ive – **R**ollenspiel

Regionalbeschreibung: Kartothingen
Version 1.4

Geschrieben von Kane



Inhaltsverzeichnis

Das Reich 3

Land und Leute 4

Reichsaufteilung: 7

Geschichte..... 12

Das Kartothinger Heer 13

Die Adelshäuser 19

Die Hauptstadt 23

Charakter erstellen 27

Kurzgeschichte..... 28



artothingen

... Die Ritter senkten erst jetzt Ihre Lanzen und gaben den Pferden noch einmal die Sporen. Mit einem gewaltigen Krachen rasten die Reiter in vollem Galopp in die Orks. Lanzen und Knochen brachen im selben Augenblick. Diverse Orks wurden durchbohrt und auch Leonard spießte einen auf und brachte mehrere zu Fall. Im Bruchteil von einer Sekunde waren die Kartothinger Ritter durch die Orks hindurch gepflügt und hatten eine breite Schneise geschlagen. Während die überlebenden Orks den Rittern hasserfüllt nachblickten und sich vom Boden aufrappelten, erreichten die Kriegknechte den Schauplatz. Ihr

Kampfstiel unterschied sich radikal vom dem ihrer edlen Herren. Sie kämpften weder schön noch elegant, die meisten Orks waren noch nicht wieder auf den Beinen da kamen die Knechte mit roher Gewalt und hastigen Schlägen über Sie. Axt, Rabenschnabel und Spieße waren Ihre Waffen, die Sie in die Leiber der Orks trieben...

Auszug aus der Kurzgeschichte, s. Ende

Das Reich

Kartothingen ist das Reich der mächtigen und edlen Ritter, die Ihr Land und das Volk mit starker Hand beherrschen aber auch vor allen Feinden selbstlos beschützen.

Das Reich wird von König Konrad von Kartothingen regiert, der nur dem Kron verpflichtet ist. Unterteilt ist Kartothingen in 6 große Königreiche Lehen, welche jeweils von einem der traditionsreichen und uralten Adelshäuser beherrscht wird.

Die Hauptstadt des Reichs und Sitz des Königs und seiner Familie ist Kherthogratz, die gewaltige Inselstadt, in der Mitte des Landes gelegen und auf einem gewaltigen Felsen inmitten eines Flusses erbaut.





Land und Leute

Wie in den gesamten Westreichen, besteht auch in Kartothingen eine strenge Ständegesellschaft.

Die Adligen beherrschen und beschützen das Volk, die freien Bürger gehen Ihrem Tagewerk nach, und die unfreien Bauern schuften den ganzen Tag auf den Feldern. Und so war es schon immer und so ist es gut. Erstaunlicherweise sehen das alle Gesellschaftsschichten gleichermaßen so!

Natürlich könnte es den Bauern besser gehen, doch kennen Sie kein anderes Leben und sehen auch keine andere Möglichkeit wie ein anständiges Reich sonst funktionieren könnte.

Somit hat jede Schicht Ihre Rechte und Pflichten und einen ganz bestimmten Sinn.

Bevölkerung:

Insgesamt hat Kartothingen ca. 11 Millionen Einwohner.

Davon sind ca. 73 % „Unfreie Bauern“, die auf den zahlreichen kleinen Dörfern leben.

Ungefähr 23 % mehr oder weniger „Freie“ leben zumeist als Händler oder Handwerker in den Städten.

Der Adel stellt gerade mal 2 % der Gesamtbevölkerung dar und führt das Land mit Hilfe der restlich 2%, die aus den Kriegsknechten der Adligen besteht.



Bekannte Persönlichkeiten:

Konrad von Kartothingen

(46 Jahre alt)

König von Kartothingen und Anführer der Heiligen Kartothinger Ritterschaft.

Er ist der heldenhafteste und mächtigste Ritter von ganz Kartothingen. Niemals wurde er besiegt, weder im Turnier noch in einer seiner zahlreichen Schachten und Feldzüge. Er ist ein ernster Mann, gnadenlos diszipliniert und zutiefst religiös. Keiner verkörpert mehr die Ritterlichen Ideale als er. Er ist bekannt für seine Tapferkeit und seinen unendlichen Mut. In jeder Schlacht führt er seine Ritter persönlich an und reitet vorne weg. Er ist gefürchtet bei seinen Feinden, besonders die Orks hassen ihn, da allein im letzten Orkrieg über Tausend Orks durch seine Hand starben.

Seine Geschichte:

Konrad ist der Sohn von Friedrich. Friedrich war nicht nur Herrscher von Kartothingen sondern gewählter Kron der Westreiche (zu dieser Zeit wurde der Kron noch auf Lebenszeit durch die drei Reiche gewählt).

Kurz vor seinem Tod verfügte Friedrich, dass der Kron fortan nicht mehr gewählt sondern durch den alten Kron bestimmt werden sollte. Und er bestimmte seinen eigenen Sohn zum Nachfolger. Nach dem Tode Friedrichs wurde Konrad zum Kron gesalbt, aber die anderen beiden Reiche akzeptierten ihn jedoch nicht und es kam zum Bürgerkrieg zwischen Kartothingen, Frankothingen und Helenthingen. Einen Umstand, den die meisten Kartothinger bis heute nicht verstehen, wie kann man nicht wollen, dass ein so glorreicher Mann wie Konrad regieren solle. Als der Bürgerkrieg am

heftigsten tobte und unendlich viele Opfer forderte, fielen die Bösen Mächte über die Westreiche her wie die Wölfe über eine leichte Beute.

Jedes Reich für sich hatte keine Chance, doch man konnte sich noch immer nicht auf einen Anführer einigen. Zu dieser Zeit wurde auch Konrads Frau bei einem Giftanschlag getötet, der ohne Zweifel dem König galt, die Täter sowie die Drahtzieher wurden jedoch nie gefunden. Da brachen viele Reichsritter (die Leibwächter und treuesten Diener des Kron) Konrad die Treue und begaben sich auf die Suchen nach dem „rechtmäßigen“ Kron. Wochen später wurde ein Junge gefunden, der die Blutlinien aller drei Reiche in sich vereinigte. Unter der Führung der Eidbrüchigen Reichsritter, die Konrad mittlerweile als Vogelfrei erklären lies, wurde der Junge ebenfalls zum Kron gekrönt. Dieser Junge forderte nun von den drei Herrschern die Treue ein. Von den Eidbrüchigen Reichsritter als Befreier und Gesandter Alvas gefeiert wuchs die Bekanntheit und der Einfluss den Jungen rasch an. Nur wenige Tage später standen die dunklen Horden bereits vor den Toren von Kerthogratz und die meisten von Konrads Rittern waren gefallen. Auch in den anderen beiden Reichen sah es nicht besser aus. Da beugte sich Konrad und gab den Titel des Kron ab und schwor dem Jungen die Treue.

Durch die neu vereinten Kräfte wendete sich langsam das Blatt und die Westreichen konnten letztendlich befreit werden.

Konrad war seit jenen Tagen jedoch ein anderer. Nachdem die wichtigsten Befreiungsschlachten geschlagen waren zog er sich immer mehr zurück, bald war

der Zugang zum Tronsaal auch seinen engsten Beratern verwehrt. Einen Monat lang hatte ihn keiner mehr gesehen als Konrad plötzlich die wichtigsten Adligen zusammenrufen lies um eine Versammlung abzuhalten. Zur Verwunderung aller, verlor er dabei kein einziges Wort über den verloren gegangenen Krontitel oder den neuen Herrscher, sondern berichtete, dass er die letzten Wochen im Gebet verbracht hatte und Alvas ihm einen neuen Lebenszweck zugeteilt habe. Er wollte fortan seinem Leben nur einem Ziel widmen, der Vernichtung alles Übels auf der Welt. Konrad hatte sich verändert, er war ernster geworden, der scherzhafte Tonfall den er gewöhnlich pflegte wenn er unter seinen Waffenbrüdern weilte, war verschwunden.

Plötzlich platzte ein Bote des Kron in die Versammlung: „Konstantin wolle in den Westen ziehen um auch die letzten Gebiete der Westreiche zu befreien und fordere Konrad auf seinen Treueschwur zu erfüllen“. Da erhob Konrad sich und rief feierlich aus: „Lieber sterbe ich als meinen Eid zu brechen! Und noch mehr werde ich, ich werde mich auf einen Heiligen Kreuzzug begeben und alle Orks und jede andere Teufelei im Westen hinwegfegen! Lasst die Siegel anbringen, die Heiligen Waffen und Rüstungen erwecken! Wer geht mit mir?!“

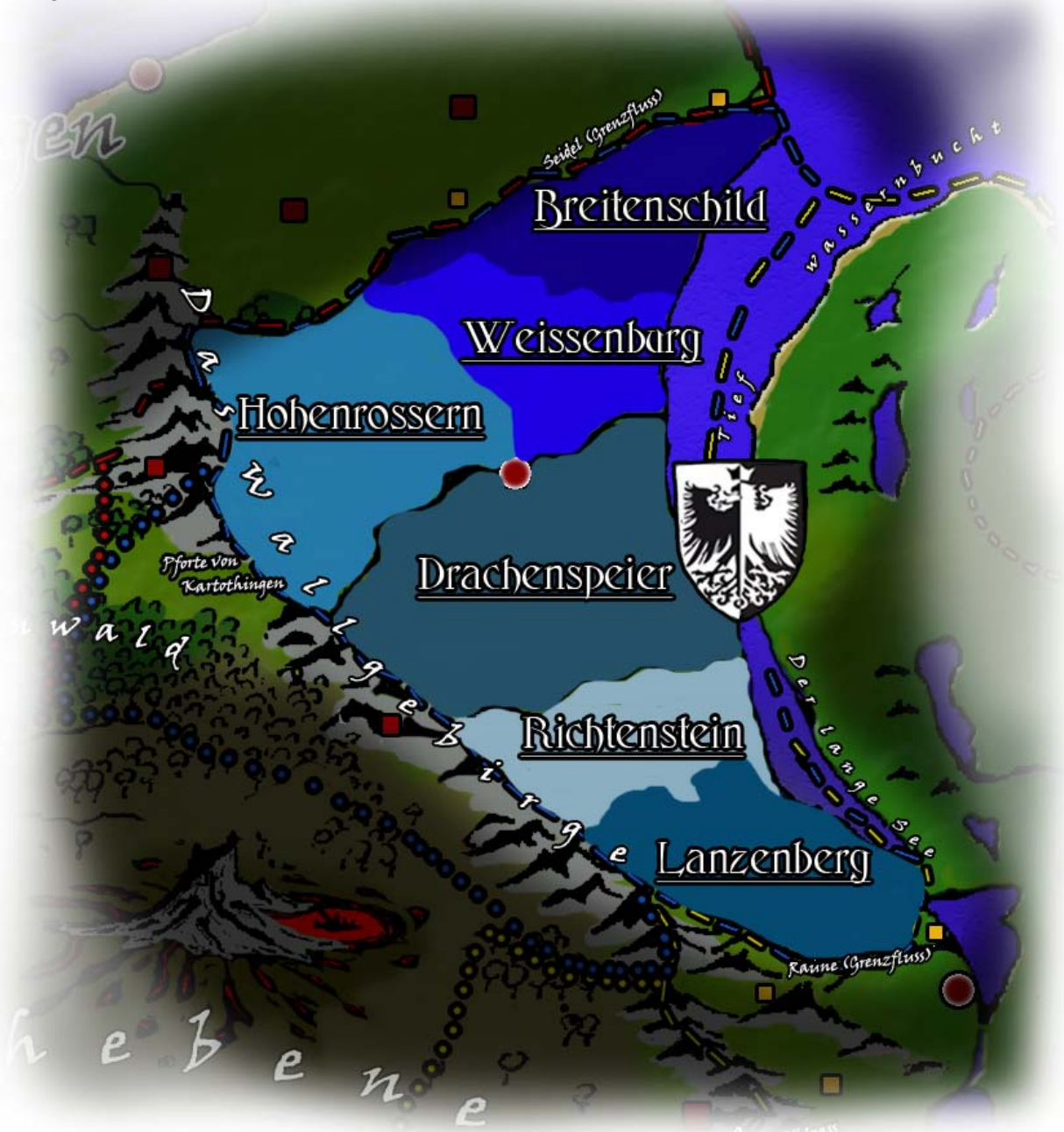
Unter tosendem Jubel brach Konrad mit mehr als tausend Rittern nur wenige Tage später auf. Zunächst wurden die Bruchfesten unter härtesten Kämpfen zurückerobert und stark befestigt und ausgebaut. Von diesem mächtigen Brückenkopf aus, löschte Konrad in unzähligen Schlachten an der Spitze seiner Ritter ganze Orkclans aus. Tag für Tag drangen Sie weiter in die Hochebene vor. Doch immer wieder musste Konrad

in die Hauptstadt zurückkehren um sich um die Reichsgeschäfte zu kümmern.

Der Kreuzzug dauert bis zum heutigen Tage an.

Reichsaufteilung:

Das Reich ist aufgeteilt in die 6 großen Königlichen Lehen:



Herzogtum Breitenschild
Großherzogtum Drachenspeier
Fürstentum Weissenburg
Herzogtum Richtenstein
Herzogtum Lanzenberg
Markgrafschaft Hohenrossern

Die dort herrschenden Hochadeligen geben wiederum niederen Adligen ein Lehen. Und so weiter... So besteht Kartothingen aus einem bunten Teppich aus großen und kleine Herzog- und Fürstentümern, Graf- und Marktgrafschaften sowie vielen kleinen Ritterlehen.

Städte:

Kerthogratz

Hauptstadt von Kartothingen, Sitz des Königs, ca. 450.000 Einwohner

Hammerstein

Hauptstadt des Herzogtums
Breitenschild, ca. 42.000 Einwohner

Turmstadt

Hauptstadt des Großherzogtums
Drachenspeier, ca. 35.000 Einwohner

Weissenburg

Hauptstadt des Fürstentums
Weissenburg, ca. 30.000 Einwohner

Wellensee (Größte Stadt des Herzogtums
Richtenstein), ca. 28.000 Einwohner

Lanzenburg

Hauptstadt des Herzogtums Lanzenberg,
ca. 25.000 Einwohner

Felsenfurt

Hauptstadt der Markgrafschaft
Hohenrossern, ca. 20.000 Einwohner

Weitere Städte und Dörfer:

Es gibt 41 Städte mit ca. 7.500
Einwohnern, 253 Städte mit ca. 1.900
Einwohnern (zumeist größte Stadt eines
Herzog- oder Fürstentums und Sitz des
jeweiligen Herrschers)

Des Weiteren gibt es 2016 Städte mit ca.
600 Einwohnern (Zumeist einzige Stadt
einer Grafschaft und Sitz des Grafen)

Zu letzt gibt es genau 60480 Dörfer mit
ca. 130 Einwohnern (je 3 Dörfer gehören
einem Ritter)



Besonderheiten

Im Groben und Ganzen treffen die Eigenschaften der Westmenschen auch auf die Kartothinger zu (siehe Beschreibung der Westreiche). Doch weißt Kartothingen einige Besonderheiten auf:

Magie:

Die Kartothinger haben nur sehr wenige die das Talent in sich tragen. Es gibt daher auch nur eine einzige offizielle Magieschule, die sich in der Hauptstadt befindet (Der Turm der Magier – siehe die Beschreibung von Kerthogratz). Geleitet wird die Schule von einem sehr alten und mächtigen Meister, er allein berät den König persönlich in allen magischen Angelegenheiten. Es gibt nur 12 Großmeister, wovon 10 in Kerthogratz leben und lehren. Aufgrund Ihrer extrem geringen Zahl stellen die Magier keine Einheit in der Armee dar.

Hass auf Goblinoide

Wie alle Westmenschen hegen die Kartothinger großen Gräuel gegen die Orks und Trolle, die Ihre Lande in verschiedenen Kriegen verwüsteten. Doch Kartothingen wurde in der Vergangenheit und wird auch heutzutage noch, am stärksten von den Monstren, die westlich des Wallgebirges leben, heimgesucht. Um der Plage Herr zu werden wurde mittlerweile ein Kopfgeld für jeden erschlagenen Ork (drei Kupferlinge) und Troll (zwei Silberkreuzer) festgesetzt. Zudem befindet sich der König zurzeit mit seinen Rittern auf einem Heiligen Kreuzzug gen Westen um die Orks für immer auszulöschen.

Ritter und Ihre Tugenden



In keinem anderen Land werden die Tugenden der Ritterlichkeit so hoch gehalten wie in Kartothingen. Tapferkeit, Standhaftigkeit, Ehre, Treue und der Schutz der Schwachen und Hilflosen sind deshalb die obersten Werte. Ein Ritter würde lieber sterben als gegen diese Ideale zu verstoßen. Nie würde ein Ritter hinterrücks einen Gegner meucheln oder ehrlose Schusswaffen, wie Bogen oder gar die Armbrust benutzen.

Das Volk bewundert und verehrt die Ritter aufgrund Ihrer Taten zutiefst. Die Heldentaten der Ritter werden seit mehr als 600 Jahren akribisch niedergeschrieben und durch Ausrufer und Geschichtenerzähler im Ganzen Land bekannt gemacht. Diese Geschichten sind eine willkommene Abwechslung zum mühsamen Alltag des einfachen Volkes.

Heilige Artefakte:

Seit dem Fall Daimons ranken sich unzählige Geschichten und Legenden um sagenhafte Artefakte, die in der Zeit des Umbruchs und bei der Vernichtung Daimons verloren gingen. Für manche Kartothinger Ritter gibt es kein höheres Ziel als ein solches Artefakt für die Ritterschaft zu finden. Die Ritter werden die „Suchenden-Ritter“ oder auch „Artefakt-Ritter“ genannt. Sie widmen oft Ihr gesamtes Leben der Suche. Wird ein solches Artefakt tatsächlich geborgen, so wird es in die Heilige Rüstkammer unterhalb der Königsburg in Kerthogratz gebracht. Es wird dort gereinigt, wenn möglich restauriert und in einem Schrein aufbewahrt. Wenn die Zeiten es erfordern, so werden die Artefakte in einer feierlichen Zeremonie aus Ihrem jahrhundertelangen Schlaf erweckt und nur den edelsten und rechtschaffensten Rittern für kurze Zeit anvertraut. Nach Erfüllung Ihres Auftrages werden die Artefakte wieder sorgsam verwahrt.

Der kostbarste Besitz der Ritterschaft sind 26 fast komplett erhaltene erwürdige Schlachtenrüstungen, darunter die Rüstung des Königs. Material und Ursprung der Rüstungen sind unbekannt, selbst als man nach dem erfahrensten Zwergenschmied schickte musste dieser keinen Rat. Das Metall ist so stark verhärtet, dass es unmöglich ist auch nur einen Kratzer hinein zu schlagen. Die Königliche Rüstung, die auch die „Festung“ genannt wird, ist aus einem ähnlich harten Material, jedoch ähnelt das Material eher Stein als Metall. Der Legende nach, wurde eine ganze Festungsanlage von einem besonders mächtigen Magier so zusammengepresst, dass aus ihr die Rüstung geschmiedet wurde.

Pferdezucht:

In keinem anderen Land wird die Pferdezucht so sehr auf Größe und Kraft fokussiert wie in Kartothingen. Die Ritter sitzen teilweise in 2,5 m Höhe im Sattel und die Hufe der Schlachtrösser sind Esssteller groß. Sie sind stark genug um einen schwer gerüsteten Ritter und dazu noch eine Pferderüstung ohne große Anstrengung zu tragen. Gerüchte sagen, dass eine solche Züchtung nur möglich wurde, weil man den Tieren Fleisch unter Futter mischte. Manche berichten, man soll sogar schon gesehen haben wie einige Schlachtrösser kleinere Orks niedergetrampelt und dann mit Haut und Haar gefressen haben sollen.

Adlerzucht:

Das Wappentier, der Adler.

In Kartothingen jagen die Adligen nicht mit Falken, sondern mit Adlern aus dem Wallgebirge. Diese Tiere sind wesentlich kräftiger und größer als normale Raubvögel und verfügen über Messerscharfe Schnäbel und Klauen. Mit ihnen jagen die Ritter auch gerne mal verstreute Grünorks am Rande des Gebirges. Einige wenige Exemplare werden so weit ausgebildet, dass Sie ein bestimmtes Flugmanöver vollführen wenn Sie eine Ansammlung von Feinden ausgemacht haben und so Ihren Herren den genauen Standort des Feindes verraten. Manche behaupten sogar, dass die Adler von einigen Herzögen Art und Truppenstärke kommunizieren könnten, doch dieses sind wohl eher die Übertreibungen eines der vielen Geschichtenerzähler.



esetze

Diese Gesetze sind Ergänzungen zu dem vom Kron erlassenen Gesetz der Westreiche (s. Die Westreiche).

Diebstahl:

Wer Dinge nimmt, die nicht sein Eigen sind, dem ist die Hand abzuschlagen, mit der er das Verbrechen begangen habe.

Versammlungen:

Versammlungen, die nicht feierlicher Art sind, dem Handel oder der Arbeit dienen, sind verboten.

Im Bunde mit dem Bösen:

Wer im Bunde mit dem Bösen ist, sei hart zu bestrafen. Dieses gilt auch für Jene, die Unterschlupf gewähren oder Mitwisser sind.

Böse Zungen:

Wer schlecht über den König spricht, dem sei die Zunge herauszuschneiden.

Waffen gegen einen Ritter erheben:

Wer seine Waffe gegen einen Karthinger Ritter erhebt ist mit dem Tode zu bestrafen.



Geschichte

Kartothingen wurde durch die Schwerter von zwölf Männern geschmiedet. Sie waren es, die mit eisernem Willen und hartem Stahl aus den Trümmern des Exitus die zwölf versprengten Adelshäuser zu einer Allianz, einem Bund formten. Ihre Impulsanten Grabstätten liegen westlich von Kerthogratz im Wallgebirge. Das Tal der Gründer ist auch heute noch ein Wallfahrtsort für viele Westmenschen.

35 n.K.

Aus dem Bund wird ein Königreich, der erste König der Kartothinger, Reinhard der Erste galt als brillanter Taktiker und hervorragender Kämpfer. Unter seiner Führung blüht das junge Reich auf und festigt seine Grenzen. Zu dieser Zeit besteht Kartothingen aus zwölf großen Fürstentümern.

43 n.K.

Königin Schwanhild schenkt zwei Söhnen das Leben, Zwillingen. Die Jungen sind stark im Geiste und in der Tat und Ihre Ruhmestaten sind in ganz Varn schnell bekannt. Der König liebt beide Söhne über alles und setzt großes Vertrauen in Sie.

63 n.K.

Bereits als junge Männer überträgt er Ihnen einen Großteil der Verwaltung der Herzogtümer. So verwaltet einer die 6 nördlichen und der andere die 6 Südlichen Fürstentümer.

74 n.K.

Als der König in hohem Alter stirbt, ruft sich Roland, der offiziell als Erstgeborene gilt, zum König aus. Sein

Zwillingsbruder Gunther jedoch, verheiratet mit der einzigen Tochter Castarons, König der Helethinger, wurde von seiner Angetrauten aufgestachelt und rief sich ebenfalls zum König aus. Der folgende Krieg wurde durch einen Kompromiss beendet. Das Reich wurde zweigeteilt und aus den Südlichen Fürstentümern wird das Frankothinger Königreich 76 n.K. geboren.

77 n.K.

Roland machte eine ehemalige Zollburg auf einer Insel des mächtigen Flusses Seidel, zu seiner Königsburg und an ihrem Fuße wuchs Kerthogratz, die Stadt des Königs heran. Sie wurde schnell das funkelnde Herz des Reichs und eine der größten Städte der Welt.

Heute

In diesen Tagen gehört Kartothingen zum mächtigen Westreich und bildet mit Helenthingen und Frankothingen eine Einheit gegen die Legionen des Bösen.

Für die ganze Geschichte der Kartothinger siehe „Die Geschichte Varns“ und die „Geschichte von König Konrad“.



Das Kartothinger Heer

Kartothingen hat in dem Sinne keine zentrale Berufsarmee, wie sie beispielsweise die Helenthinger haben.

Ruft der König seine Untergebenen zu den Waffen, so folgt der ganze männliche Adel (ausgenommen zu Junge oder zu Alte) und Ihre Kriegsknechte.

Das Heer wird von vorne geführt, d.h. der König stürmt selbst voran und seine Getreuen hinterher! In Kriegerischen Zeiten wechselte die Führung deshalb nicht selten, weil der König in der Schlacht gefallen war.

Die Hauptstreitmacht des Kartothinger Heers besteht aus den berittenen Adligen. Reiter und Ross sind

gleichermaßen gut gerüstet. Ausgestattet sind die Ritter mit einer 5-6 Meter langen Lanze sowie einem Schild und Ihrem Langschwert.

Kartothingen verfügt über ca. 20.000 Ritter des Königs und ca. 10.000 Fahrende Ritter sowie ca. 220.000 Kriegsknechte.

Heerstruktur:

Die Lanze:

Ein Ritter und seine Getreuen. Je nach Adelstitel und Machteinfluss folgt dem Ritter ein Tross von Kriegsknechten und Bediensteten.

Das Banner:

Eine bestimmte Anzahl an Lanzen finden sich unter dem Banner eines höheren Adligen zusammen.

Somit kann ein Banner aus 10 Rittern bestehen (z.B. ein Graf und seine Männer) oder aus 30.000 Rittern wenn der König in den Krieg zieht!

Die Heilige Kartothinger Ritterschaft

Der Knappe:

Jedem männlichen Adligen ist es durch seinen Stand vorbestimmt in den Ritterstand erhoben zu werden. Von Kindheit an erlernen die Söhne das Kriegshandwerk. Mit 7-8 Jahren geht ein Junge in die Knappschaft nachdem er bereits Reiten und Jagen gelernt hat. Mit 19-21 Jahren erfolgt in der Regel der Ritterschlag. Der Knappe ist Lehrling und demütiger Diener zugleich. Zu Beginn seiner Ausbildung mehr Diener und später mehr Lehrling. Zum Training und zur Lehre von Demut trägt der Knappe die Ausrüstung, die der Ritter gerade bracht, bis zum Kampfe für ihn (Helm, Waffen, Schild und Wasserbeutel).



Knappe mit den Waffen seines Ritters

Ausrüstung:

Je nach Ausbildungsstand ist der Knappe gerüstet und bewaffnet.

Am Anfang trägt er kaum Rüstzeug, später trägt er durchaus Kettenhemd, Schild und Schwert.

Der fahrende Ritter:

Bevor ein Ritter ein Lehen von seinem Herren bekommt oder von seiner Familie übernimmt, muss er sich erst durch Taten würdig erweisen. Für die nächsten Jahre zieht er aus und besucht ferne Länder, misst sich mit vielerlei Gegnern und nimmt an den Kriegszügen seines Landes teil. Ungeduld, Übermut und der Drang nach großen Taten zeichnet die Jungen Männer aus. Nicht selten erleiden sie dabei einen schnellen aber ruhmreichen Tod. Ob zu Pferde mit der Lanze, oder zu Fuß mit Schild und Schwert bewaffnet, ein Ritter ist aufgrund seiner teuren Ausrüstung und seiner lebenslangen Eliteausbildung ein hervorragender Kämpfer und schwerer Gegner.



Ritter mit seinem Knappen

Ausrüstung:

Da der fahrende Ritter noch über kein eigenes Lehen verfügt, welches Ihn mit Knechten und Geldmitteln versorgt, reisen die meisten fahrenden Ritter alleine oder mit nur einer kleinen Mannschaft und verfügen über eine nicht ganz so gute Ausrüstung wie die sesshaften Ritter des Königs. Diese tragen i.d.R. Vollplattenrüstungen, die meisten Fahrenden Ritter hingegen Kettenhemden und einzelne Plattenteile wie Schultern, Arm und Beinschienen (Kartothinger Ritter tragen niemals Lederrüstungen!).

Auch sind Fahrende Ritter oft Monatlang unterwegs und Ihre Kleidung sieht dementsprechend aus (hier und da aufgerissen, Blutspritzer, Dreck ...). Wie alle Ritter, die auf große Fahrt gehen oder in die Schlacht ziehen, tragen die Fahrenden Ritter die Heiligen Segenssprüche, die in einer feierlichen Zeremonie mit Siegeln von den Priestern an Rüstung, Waffen und Schild befestigt sind.

Der Suchende Ritter:

Manche fahrenden Ritter haben von den sagenhaften Artefakten des alten Zeitalters gehört. Mächtigen Waffen oder Rüstungen aus der Zeit als die Götter Krieg mit Hilfe der Menschen führten. Sie verbringen Monate mit der Recherche der Legenden und Jahre mit Ihrer Suche. Manche finden Ihr ganzes Leben keinen besonderen Gegenstand. Manche finden Unmengen an heiligen Reliquien aber niemals dass eine Artefakt, dass Sie wirklich suchen und welches von Wert ist. Das letzte wirklich wertvolle Artefakt wurde vor ungefähr 40 Jahren gefunden und der Ritter hatte 62 Jahre danach gesucht. Viele Ritter werden bei Ihren langen Reisen langsam

Verrückt und sprechen gerne mal in uralten Versen oder brabbeln nur noch davon wie schön Ihr Fund den sei, wenn Sie Ihn den schon gefunden hätten.

Ausrüstung:

Suchende Ritter sind wie fahrende Ritter ausgerüstet, nur tragen Sie stets alle Informationen, die Sie gesammelt haben bei sich. Unzählige Schriftrollen und so manches Buch können somit an Ihrer Rüstung befestigt sein. Oft haben Sie auch Ihre Wappenröcke mit Hinweisen beschrieben, wenn gerade kein Pergament zur Hand war. Zu bedenken ist auch, dass Suchende Ritter teilweise Jahre ohne Rast unterwegs sind, und Ihre Kleider und Ausrüstungen sehen entsprechend aus.

Der Ritter des Königs

All jene fahrenden Ritter die sich einen Namen gemacht haben und genug Ruhmreiche Heldentaten vollbrachten, die es wert sind im um im Buch der Taten niedergeschrieben zu werden, werden zu Rittern des Königs erhoben.



In einer feierlichen Zeremonie werden

Sie in die Ritterschaft aufgenommen und Ihnen ein Lehen übergeben. Das Lehen besteht in der Regel aus Ländereien mit 3 Dörfern, einer kleinen Burg oder einem Befestigtem Wohnturm und ca. 400 Unfreien. Fortan sind die Ritter Herr und Beschützer Ihrer Unfreien Bauern, die für sie arbeiten und Abgaben entrichten. Aus den Bauern rekrutiert der Ritter sich eine Schar Kriegsknechte die Ihm beim Schutz seines Lehens helfen und teilweise mit Ihm in den Krieg ziehen.

Ausrüstung:

Sowohl Ritter als auch Ross tragen Plattenrüstungen. Der Wertvollste Besitz eines Ritters ist ohne Frage sein Schlachtross, die Rüstung und seine Waffen. Alles zusammen kann schon mal ein paar Hundert Ochsen wert sein!

Hinweis: Ritter des Königs können nur Spieler werden, die zuvor mehrere Daimonscons als Fahrende Ritter gespielt haben und dann durch gutes Spiel und entsprechende Heldentaten sich würdig erwiesen haben.



Typische Kartothinger Waffen

Der Priester:

Obwohl die Priester überhaupt keine Kampfeinheit des Heeres sind und auch an keiner Schlacht teilnehmen, so sind sie doch von größter Bedeutung für die Kartothinger Ritterschaft. Denn die Priester segnen Waffen, Rüstung, Schild und die Ritter selber und verleihen Ihnen mächtige und übermenschliche Fähigkeiten. Der Segensspruch wird auf Pergament geschrieben und mit einem Siegel an dem Segensobjekt befestigt. Es gibt verschiedene Segnungen. Welcher Segensspruch angebracht werden kann hängt von der Reinheit des Trägers, seinem Glauben und seinen Taten ab. Vor jeder großen Schlacht oder einer langen Reise suchen die Ritter die Priester auf um Ihre Segen zu erbitten.



Doch den Priester hüten auch die wertvollen Reliquien der Ritterschaft. Mächtige Artefakte aus der Zeit vor dem Fall Daimons. Bevor diese benutzt werden können müssen Sie vor jeder Benutzung in einem langen Gottesdienst aktiviert werden.

Auch schreiben die Priester die geschichte der Ritterschaft im Buch der Taten nieder.

Die Kriegsknechte

Zum Schutz Ihrer Länderreihen und Ihrer selbst, rekrutieren die Adligen aus den Reihen Ihrer Bauern eigene Soldaten, die so genannten Kriegsknechte. Diese wenigen ausgewählten Söhne einfacher Bauern, haben die große Ehre von der Feldarbeit befreit zu werden und fortan in der Burg bei Ihrem Herrn zu leben. Sie erhalten eine Grundausbildung, Waffen, eine mäßige Rüstung und einen schäbigen Kartothinger-Wappenrock. Ein Kriegsknecht bekommt, am Verdienst eines Bauern gemessen, einen fürstlichen Lohn von ein paar Kupfermünzen im Monat. Die Kriegsknechte bewachen die Burg des Ritters, Patrouillen durch seine Ländereien und sorgen unter den Bauern/Bewohnern für Ruhe und Ordnung.

Je nach Titel und Macht haben die Adligen verschieden viele Kriegsknechte:

König	ca. 4.500
Fürst und Herzög	ca. 100- 500
Graf	ca. 20
Einfacher Ritter	ca. 8

Insgesamt verfügt Kartothingen über ca. 220.000 Kriegsknechte.

Im Kriegsfall nehmen die Adligen einen Teil Ihrer Kriegsknechte mit sich, lassen aber den Großteil zurück um Ihren Wohnsitz zu schützen und um das Volk unter Kontrolle zu halten. Bewaffnet sind die Kriegsknechte entweder mit Speißen und Lanzen, oder mit einfachen Schwertern/Streitkolben und zierlosen Holzschilden.



Der Bogenschütze:



Bogenschütze auf dem Wall einer Burg

Ein Teil der Kriegsknechte wird weiter zu Bogenschützen ausgebildet. Auch wenn ein Ritter niemals selber einen Bogen oder andere Schusswaffe benutzen würde, weil er es als unehrenhaft ansieht damit zu kämpfen, so billigt er doch den Gebrauch bei seinen Knechten. Denn was wissen schon Knechte von Ehre und Prinzipien. Zudem sollte man nicht vergessen, dass die meisten Schlachten gegen dreckige und nicht Lebensberechtigte Kreaturen geführt werden, wie Orks und Trolle.

Der Kundschafter:

Auch wenn der Kundschafter nicht zur Kernkampfseinheit gehört, so ist er doch von höchster Wichtigkeit. Er eilt seinem Herrn voraus und erkundet Gelände und Feindstellungen. In Friedenszeiten übernimmt der Kundschafter auf den Ländereien des Ritters die Aufgaben eines „Försters“. Er kümmert sich um

den Waldbestand des Lehens und die dort lebenden Tiere. Er erlegt Raubtiere und nicht selten den eine oder anderen Wilderer, die das wertvolle Wild des Herrn bedrohen. Kundschafter bewegen sich fast lautlos durch den Wald und wissen jede Verte zu lesen und so mache Falle zu legen. Bewaffnet sind Sie mit einem Bogen und kurzen aber schnellen Stichwaffen.

Belagerungswaffen:

Einen Baumeister für Belagerungsgerät zu finden oder auszubilden ist schwer und der Bau sowie ihr Transport zeit- und kostenaufwendig. Große Katapulte und Schleudern kommen nur bei Belagerungen und zur eigenen Festungsverteidigung zum Einsatz. Sie können sowohl einfache Steine als auch Brandgeschosse verschießen. Nur wenige Adlige können Belagerungswaffen Ihr eigen nennen.

Taktik / Aufstellung:

Die Taktik ist so einfach wie vernichtet. Voran stürmen die Ritter mit Ihren langen Lanzen auf den gepanzerten Schlachtrössern, hinterher laufen die Kriegsknechte zu Fuß. Alles was nach dem Ansturm der Ritter noch steht bzw. lebt wird von den Knechten nieder gemacht und anschließend ausgeplündert. Allzu wertvolle Guter müssen Sie natürlich Ihrem Herrn abtreten.

Nur bei längeren Belagerungen, haben die Kriegsknechte den Vortritt. Mit Belagerungswaffen, Bögen und Armbrüsten schießen Sie die Befestigung Sturmreif, um Sie dann mit Ihren Herren zusammen zu Fuß zu stürmen.

Wird die eigene Festung belagert, so

kommt den Kriegsknechten und Bogenschützen die Verteidigung der Wehrmauern zu und die Ritter versuchen den Feind durch Ausfälle zu schwächen oder ganz zu vernichten.





Die Adelshäuser

Neben der Herrscherfamilie des Königs von Kartothingen die in Kerthogratz lebt, gibt es die 6 großen Adelshäuser. Diese Hochadelfamilien verwalten für Ihren König das Land und geben wiederum niederem Adel ein Lehen.

Die Herscherfamilie des Königs von Kartothingen

Dieses uralte Adelsgeschlecht bestand schon vor der Herrschaft Daimons und führt seit je her Krieg gegen die Horden des dunklen Gottes. Nach dem Exitus gab es nur noch wenige dieses starken Blutes, da fast alle beim Kampf gegen Daimon starben. Unter der Führung Reinhard des Einigers gelang es Ihnen jedoch Kartothingen wieder aufzubauen. Seit über 700 Jahren herrscht diese Familie nun über das Reich wie wir es heute kennen. Den Anspruch auf den

Thron Kartothingens hat dabei immer der älteste Sohn.

König: Konrad
 Königin: + Gerlinde
 Söhne: Konrad, Albrecht, Roland
 Töchter: Helga

Das Haus von Drachenspeier

Der Flammen speiende Drache ziert das Schild dieses wagemutigen Adelsgeschlechts. Nicht selten kehren die Ritter mit erschlagen Bestien zurück, die Sie im Zweikampf getötet haben. Ihr Mut ist unübertroffen und in einer Schlacht wetteifern Sie wer den Gegner zuerst erreicht. In einem weichen Bett, fern des Kampfes, sind wohl nur wenige gestorben.

Fürst: Dankwart (Bruder des Königs)
 Fürstin: Adelheid
 Söhne: Randolf

Töchter: Siglinde

Das Haus des von Hohenrossern

Das Wappen dieses Herrscherhauses ist der weiße Pferdekopf. Seit je her gelten Sie als hervorragende Reiter und Kämpfer. Die Pferdezucht hat hier eine besonders große Tradition und die Pferde werden speziell für den Krieg ausgebildet. Ein Südländischer Schreiber beschrieb es einmal: „Reiter und Ross haben gelehrt mit ein und demselben Lanzenstoss zu töten“.

Fürst: Sigmund

Fürstin:

Söhne: Karl, Ludwig

Töchter:

Das Haus des von Weißenburg

Die prächtige Familienburg findet man auch auf den Wappenschildern dieses Edlen Herrscherhauses wieder. Sie wissen wie man sich zu Hoffe benimmt und richten gerne gewaltige Feiern und Turniere aus. Wenn Sie in den Krieg ziehen dann sehr pompös und meist mit viel Gefolge.

Fürst: Leoric

Fürstin: Annabella

Söhne: Leonard, Lothar

Töchter: Katharina

Das Haus des von Lanzenberg

Der Geschichte zufolge wurde Lanzenberg auf einem kleinen Berg errichtet an dessen Hängen eine erbarmungslose Schlacht stattgefunden hat. Die heutigen Lanzenberger hatten sich vor einer Übermacht auf diesen Berg zurückgezogen. Von weiten soll man nur noch die Spitzen von Lanzen und Speeren gesehen haben. Sie gewannen die Schlacht nur knapp und sicherten den Berg. Später wurde der

Lanzenberg zur Burg ausgebaut und um ihn herum siedelte sich eine Stadt an. Noch heute ist Lanze und Speer eine der Hauptwaffen. Die gekreuzten Lanzen zieren das Wappen.

Fürst: Gunter

Fürstin

Söhne:

Töchter:

Das Haus von Breittenschild

Dieses Haus hat schon seit jeher aus der Masse der Ritter heraus gestochen, da Sie nach einem Kampf immer die wenigsten Verluste und Verwundeten zu beklagen hatten. Dieses basiert jedoch weniger auf Glück, denn auf der Tatsache, dass diese Familie die dicksten und stärksten Rüstungen im ganzen Reich trägt und herstellt. Ihr Wappen ziert der Kriegs-Hammer. Es symbolisiert die Verschmelzung des Schmiedehandwerks und der Kriegskunst. Der Kriegshammer jedoch, wird als Waffe selten benutzt.

Fürst:

Fürstin

Söhne:

Töchter:

Das Haus von Richtenstein

In den ersten Jahren nach dem Fall Daimons herrschte Allerorts eine panische Angst vor seiner Rückkehr und der seiner dämonischen Diener. Ein jeder war verdächtig im Bunde mit ihm zu stehen. Doch letztendlich richtete sich der Hass und Furcht gegen jene, deren Treiben den meisten Menschen unerklärlich war – den Magiebegabten. Auf dem ganzen Gebiet des wenige Jahre später gegründeten Kartothingens wurden tausende Magier verfolgt und an einem zentralen Ort im Süden, dem

späteren Richtenstein angeklagt und mit der Axt gerichtet. In diesen dunklen Jahren wurden so viele Magiebegabte gemordet, dass es heute, mehr als 700 Jahre später nur weniger als tausend Magier in ganz Kartothingen gibt. Die Richtensteiner sehen die Taten Ihrer Vorfahren jedoch als Notwendigkeit an, um ein wieder erstarken Daimons zu verhindern. Bis heute misstrauen die Richtensteiner jeder Art von Magie und es ist nicht verwunderlich, dass in ganz Richtenstein kein einziger Magier wohnen möchte. Die weiße Axt auf blutrotem Grund ziert das Wappen.





herthogratz
Hauptstadt der Kartothinger



Die Hauptstadt

Beschreibung der Hauptstadt
Kherthogratz:

Die Stadt lässt sich am Besten erklären, wenn man Ihre Entstehungsgeschichte betrachtet:

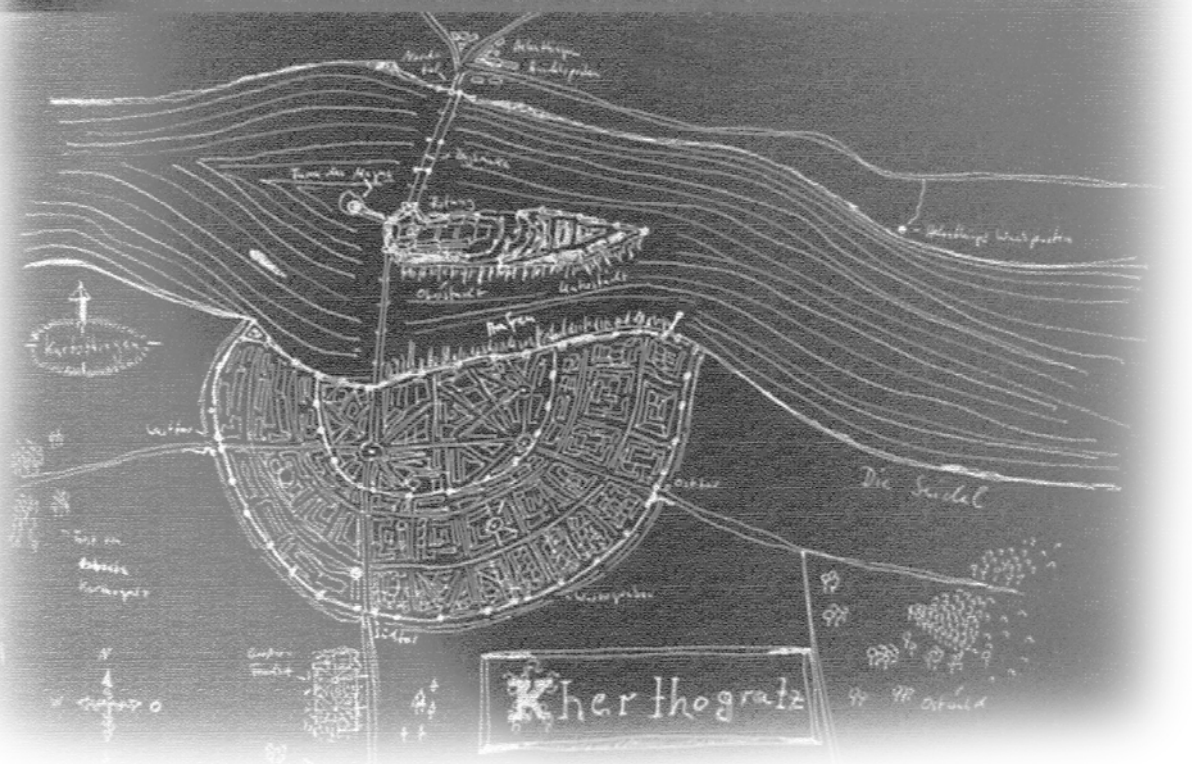
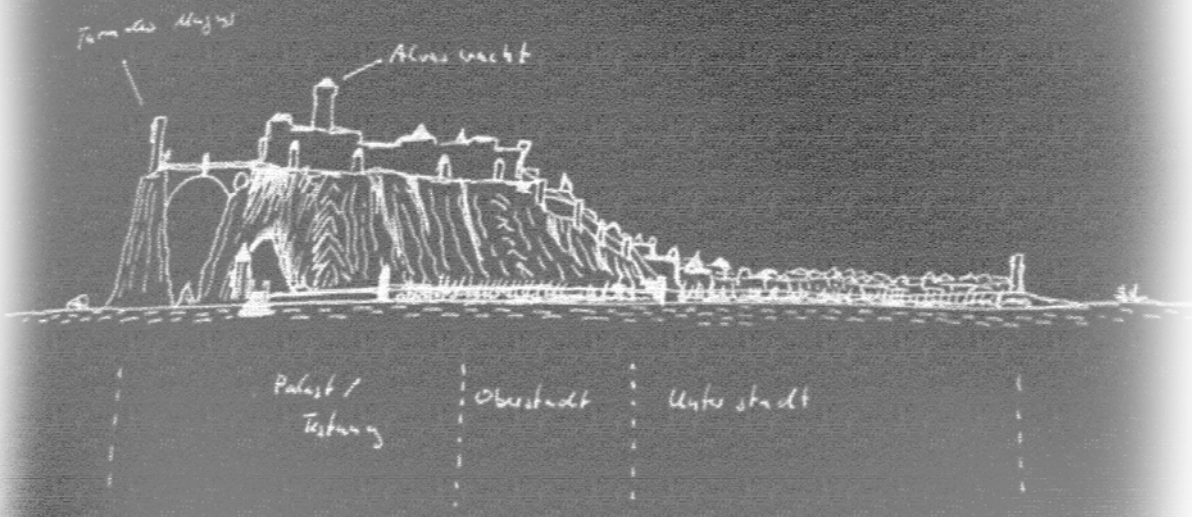
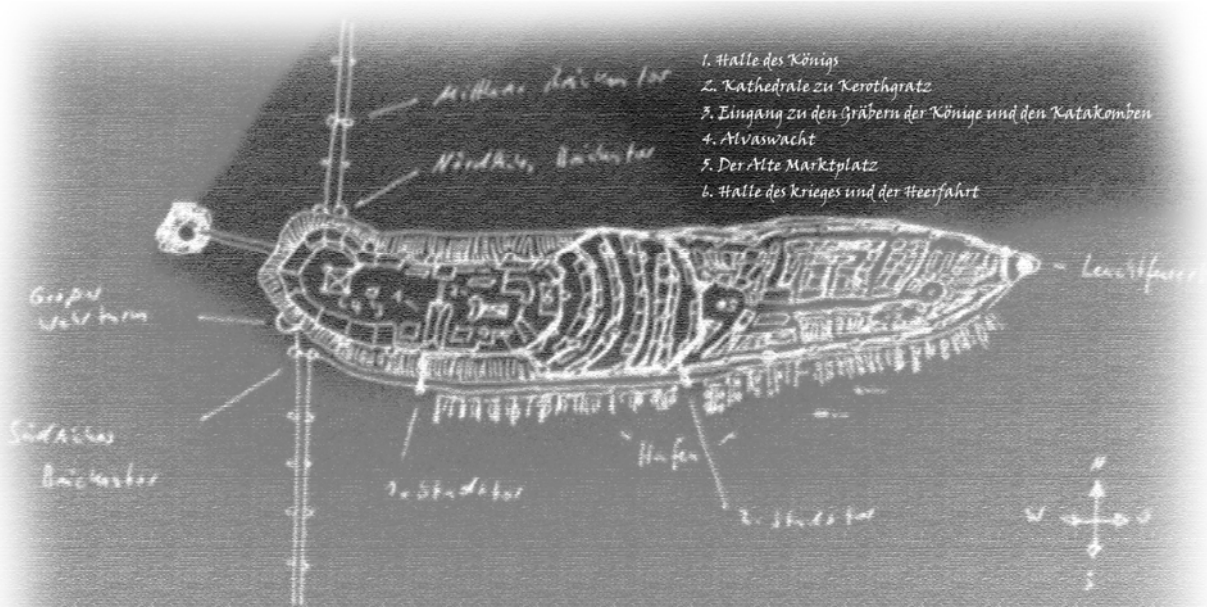
Nach dem Fall Daimons nahmen die Kartothinger eine große Felseninsel in mitten eines breiten Flusses in Besitz. Denn der mächtige Strom ist nur an zwei Stellen schmal und zahm genug, dass man durch das Wasser warten kann, und diese Insel lag inmitten dieser wichtigen Furt. Die Insel gleicht einem gewaltigen Felsen, den nur die Götter in den reißenden Fluß geworfen haben können. Der Fels war flussaufwärts auseinander gebrochen und die Felswende stiegen steil gut 100m hoch auf. Flussabwärts ähnelt der Fels einem

Steinbruch, der zwar schroff, aber zu Fuß erklimmbar war. Am Felsen hatte sich eine Bank aus Sand und Erde gebildet, die das Wasser angespült hatte, auf der ein kleiner Wald stand.

Von Oben betrachtet sah der Fluss und das kleine Eiland wie ein Schiff aus, das gegen den Strom fuhr. Am Westlichen Ende (Flussaufwärts) hatte das Wasser ihn durch verschiedene Strömungen ausgehöhlt, sodass ein gewaltiges Felsentor durch den Fels quer verlief.

Wenn man die Furt bis zum Felsen durchquerte konnte man entweder direkt durch das Felsentor die Insel durchqueren oder man umrundete sie am schmalen Kiesstrand der die Insel umgab. Nach halber Umrundung hatte man dann die Möglichkeit entweder den Fels zu erklimmen oder den Wald zu besuchen.

Die Kartothinger errichteten zunächst einen befestigten Wachposten später eine



wehrhafte Burg auf dem Felsen. Denn von Oben konnte man weit blicken und nur von der Waldseite konnte die Burg angegriffen werden. Zudem konnte man jedem der die Furt nicht durchschreiten sollte, mit Steinen oder Pfeilen bedenken. Als die Furt durch die Erweiterung des Reiches immer wichtiger wurde und der Fluß nur an zwei Stellen passiert werden konnte baute man die Insel weiter aus.

Eine Brücke zunächst aus Holz, später aus Stein wurde durch die Furt erbaut. Und wo die Brücke die Insel erreichte wurde ein Tor gesetzt und Zoll eingefordert.

Auch baute man die Burg weiter aus. Zu dem vor der Insel liegendem Bruchstück (Flussaufwärts) wurde in 80m Höhe eine schmale Brücke gebaut und auf dem Fels ein schier uneinnehmbarer und hoher Bergfried errichtet.

Als der neue König von Kartothingen in kriegerischen Zeiten die Burg zu seinem Sitz machte (diese Burg war schlicht und ergreifend eine der Wehrhaftesten) wuchs die Burg rasch an. Zu dieser Zeit wurde auch die gewaltige „Königshalle“ und die „Halle des Krieges und der Heerfahrt“ erbaut. Und als oben auf dem Fels kein Platz mehr war, baute man Stufen gleich weiter nach unten. Die Wehrhaftigkeit nie außer Acht lassend umschloss man jede Stufe mit einer eigenen Mauer, Türmen und Tor. Denn es waren immer noch wilde Zeiten und niemand wollte nach einer Erweiterung der Gebäude vor dem Tor wohnen. Immer dachte man der künftige Ausbau würde reichen. Doch als auch das nicht mehr reichte baute man dort wo der liebliche Wald einst stand weiter. So wurde aus der Burg eine Stadt auf der Insel, die durch Wegezoll und Königsitz

reich war und man errichtete viele prachtvolle bauten im Kartothinger Stil. Doch es wurde enger und enger. Denn der König war umgeben von vielen Beratern, Edlen und Bediensteten. Zudem wurde die Königstadt zum wichtigsten Handelsposten in der ganzen Region. Auf dem Marktplatz wurden Waren aus Nord und Süd gehandelt und die Kaufleute unterhielten riesige Lagerhäuser. Man unterschied mittlerweile zwischen Ober- und Unterstadt. Die Oberstadt war alles unterhalb der Festung und oberhalb der flachliegenden Unterstadt, und wie bereits erwähnt Stufenförmig an den Fels gebaut. Jeder der entweder Edel oder reich war wohnte dort. In der Unterstadt lebten die einfachen Bürger. Hier war der Marktplatz und auch der stetig wachsende Hafen.

Als die Zahl der Bürger weiter wuchs, schüttete man soweit es möglich war die Fluten Flussabwärts auf und verlängerte die Insel um gut 170 Meter. Als auch dieses nicht mehr reichte baute man in die Höhe und so gab es bald kein Haus mehr, das nicht zwei oder drei Stockwerke hatte.

So wuchs Kerthogratz zur Metropole und gewaltige Bauten wie die Kathedrale und der „Hohe Wachturm“ wurden erbaut. Aber die Zahl der Bewohner, der Schiffe und Waren nahmen weiter zu. Die Unterschicht wie Bedienstete und kleine Handwerker bauten sich nach und nach auf der südlichen und nördlichen Flussseite ihre Heime und Hütten, da Häuser und Mieten für sie nicht mehr bezahlbar waren. Viele Lagerhäuser wurden alsbald verlagert und wichen edlen Residenzen und Gasthäusern. So liegt heute der flächenmäßig größte Teil Kerthogratz nicht mehr auf der Insel. Ein

neuer größerer Marktplatz wurde errichtet und auch der Hafen ist auf den Uferseiten noch größer als der der Insel. In zwei Schritten wurde der südliche und nördliche Stadtteil noch einmal vergrößert und von zwei Mauerringen umgeben.

Im letzten Krieg mit den Orks und den Kreaturen Daimons wurde Kertogratz schwer getroffen und fast der gesamte nördliche Stadtteil zerstört. Die Angreifer schafften es jedoch nicht das nördliche Felsentor zu passieren und so ist die Insel und der südliche Stadtteil unangetastet geblieben.



Charakter erstellen

Wir freuen uns wenn Ihr einen Charakter aus unser Spielwelt spielen wollt.

Bitte schickt eine Nachricht mit Eurer Charakteridee an Bote@Kartothingen.de wenn Ihr einen Kartothinger Charakter spielen möchtet.

Bitte habt Verständnis dafür, dass wir gewisse Vorstellungen haben wie ein Kartothinger auszusehen bzw. zu spielen ist.

Also sprecht Eure Rolle vorher mit uns ab!

Danke.



Kurzhgeschichte

Der Schrei des Adlers zerriss wieder die Stille und die Orks blickten auf zu dem riesigen Vogel, der seit einigen Minuten hoch über Ihren Köpfen kreiste.

Der Trupp hastete durch die leicht hügelige Landschaft von Westkartothingen. Es waren an die 50 Orks, die nach mehreren Überfällen auf verschiedene Gehöfte, auf dem Rückweg zu Ihrem Unterschlupf in einem der zahlreichen Wälder waren. Vor ein paar Wochen waren Sie über einen kleinen verborgenen Pass aus dem Wallgebirge gekommen und tyransierten seit dem die Bewohner dieses Landstriches. Der Adler schrie wieder und einer der Orks packte vor Wut seinen Bogen, zog mit aller Kraft aus und ließ den Pfeil von der Sehne. Der Adler korrigierte mit einer kaum merklichen Bewegung seine Flugbahn und der Wind in dieser Höhe tat sein übriges, sodass der Pfeil weit außer Sichtweite niederging.

Graf Harald, der Herr dieser Ländereien, saß in voller Rüstung auf einem gewaltigen Schlachtrösser und beobachtete seinen Adler, der in einiger Entfernung begonnen hatte über einer Stelle zu kreisen. Neben dem Grafen ritten fünf seiner Ritter ebenfalls auf mächtigen Schlachtrössern. Ein paar Schritte dahinter ritt Haralds Knappe Leonard, der hoffte auch bald zum Ritter geschlagen zu werden. Er diente dem Grafen schon seit seinem 7. Lebensjahr, und das nun schon gut 12 Sommer lang. Nach den Adligen folgte ein Tross von Kriegsknechten zu Fuß. Im Gegensatz zu den reinen und sorgsam verarbeiteten Wappenröcken Ihrer Herren, trotzten die Ihren nur so vor Schmutz und alten

Blutflecken. Alte Treffer erkannte man auf den geflickten Wappenröcken wie Narben auf der Haut. Graf Harald schirmte mit einer Hand seine Augen ab, um gegen die Sonne besser sehen zu können, als er sich plötzlich im Sattel herumdrehte und Leonard zu rief: „Den Schild hoch Junge!“. Der Knappe hielt es für eine der zahllosen Übungen, die er tagtäglich absolvieren musste. In einer fließenden Bewegung glitt seine rechte Hand an der schwarzweiß getünchten Lanze herunter, die in einer eigenen Schlaufe neben seinem Fuß stand, während er mit der Schildhand das Visier seines Helmes schloss. Er duckte den Kopf hinter den Schild, sodass er gerade eben darüber gucken konnte und schnellte dann die Lanze nach vorne. In dieser Angriffsposition verharrte er und wartete auf weitere Befehle seines Herren. Doch statt eines Befehls...
...bohrte sich plötzlich sirrend ein Pfeil in das Schild des Knappen.

Graf Harald grinste breit und grimmig und gab seinen Männern das Handzeichen sich bereit zu machen, setzte dann einen schweren Topfhelm mit einer riesigen Helmfigur auf und nahm seine Lanze aus der Halterung. Die anderen Ritter taten es ihm gleich und auch die Kriegsknechte nahmen hektisch ihre Schilde vom Rücken, setzten ihre Eisenhüte auf und zogen ihre Waffen aus dem Gürtel. Die Schützen spannten ihre Armbrüste oder legten Pfeile auf die Sehnen ihrer Bögen. Der Feind müsste gleich hinter der nächsten Hügelkuppe sein. Der Kundschafter wurde vorausgeschickt und hastete den Hügel hoch. Nach wenigen Augenblicken gab er per Handzeichen Bericht. Von einem unehrenhaften Überraschungsangriff hielt Graf Harald noch nie viel und so brachte er sein Ross direkt auf der

Hügelkuppe zum stehen und gab den Orks zeit Ihn zu entdecken.

Die Orks waren mäßig gerüstet, die meisten trugen Lederrüstungen, die mit groben Kettenringen verstärkt waren, die Wenigsten trugen richtige Kettenrüstungen oder gar Plattenteile. Bewaffnet waren Sie zumeist mit einer Einhandwaffe und einem Schild. Harald erspähte auch einige Spieße und Speere, schaute dann seine fast 6m lange Lanze hoch und dachte bei sich innerlich „...die Euren sind wohl zu kurz!“.

Als die Orks die Ritter auf der Hügelkuppe bemerkten fiel Ihre Reaktion verschieden aus: Eine Gruppe junger übermütiger Orks rannte brüllend auf den Hügel zu, eine andere Gruppe floh in entgegengesetzter Richtung, doch der Hauptteil scharrte sich dicht um einen riesigen Ork, der wohl Ihr Anführer zu sein schien.

“Für König und Vaterland! Für Konrad und Kartothingen!“ hallte Haralds Stimme über die Hügel, „... und für fette Beute“ fügte der Hauptmann der Kriegsknechte heiser mit einem hinterhältigen Lachen leise hinzu.

Die Ritter und auch Leonard setzten Ihre Rösser in Bewegung. In dichter Linie preschten Sie den Hügel herunter, die Kriegsknechte hetzten mit lauten Kriegsrufen Ihren Herren hinterher. Die unkoordinierte Gruppe Jungorks erreichten Sie zuerst, doch wurden sie von den schwer gepanzerten Schlachtrössern einfach niedergetrampelt und die Pferde jagten weiter, als wäre nichts gewesen. Der Haupttrupp der Orks war nur noch 30m entfernt und mehrere Pfeile gingen auf die Reiter nieder. Ein Pfeil traf den Ritter

zu Leonard linken in die Brust und er sah wie dieser eine feine rote Wolke ausatmete, doch ritt er weiter als wäre es nur ein unbedeutender Kratzer.

Die Ritter senkten erst jetzt Ihre Lanzen und gaben den Pferden noch einmal die Sporen. Mit einem gewaltigen Krachen rasten die Reiter in vollem Galopp in die Orks. Lanzen und Knochen brachen im selben Augenblick. Diverse Orks wurden durchbohrt und auch Leonard spießte einen auf und brachte mehrere zu Fall. Im Bruchteil von einer Sekunde waren die Kartothinger Ritter durch die Orks hindurch gepflügt und hatten eine breite Schneise geschlagen.

Während die überlebenden Orks den Rittern hasserfüllt nachblickten und sich vom Boden aufrappelten, erreichten die Kriegsknechte den Schauplatz. Ihr Kampfstiel unterschied sich radikal vom dem ihrer edlen Herren. Sie kämpften weder schön noch elegant, die meisten Orks waren noch nicht wieder auf den Beinen da kamen die Knechte mit roher Gewalt und hastigen Schlägen über Sie. Axt, Rabenschnabel und Spieße waren Ihre Waffen, die Sie in die Leiber der Orks trieben.

Die Ritter hatten mittlerweile gewendet und Ihre Schwerter gezogen, Harald wies Leonard an zurück zu bleiben und jagte gefolgt von seinen Rittern wieder ins Kampfgetümmel. Die Orks hatten sich wieder gefangen und leisteten den Kriegskechten jetzt heftigen Widerstand.

Die Ritter preschten wieder mitten unter Sie ...

Leonards Blicke folgten seinem Herren, der gerade von seinem Ross stieg um sich mit dem Orkanführer zu messen.

Die anderen Ritter hieben von Ihren Schlachtpferden aus nach rechts und links und machten unzählige Orks nieder. Sir Thomas hielt kurz inne um den Pfeil abzubrechen, der immer noch in seiner Brust steckte, und ihn beim kämpfen behinderte.

Graf Harald nahm eine gewaltige Flammenberge aus der Halterung an der Seite seines Rosses und schritt ohne von dem übrigen Kampfgeschehen, dass um ihn herum tobte, groß Notiz zu nehmen in Richtung des Orkanführers davon. Als mehrere Orks seinen Weg verstellten vollführte er eine komplette Drehung und holte dabei weit aus. Der Zweihänder trennte dem ersten Ork den Kopf und einen Teil der Schulter ab, dem Zweiten fuhr er quer über den Brustkorb und dem Dritten trennte es ein Bein sauber ab. Der erste und dritte Ork kippte zur Seite weg, der Ork in der Mitte hielt sich brüllend mit beiden Klauen die tiefe Wunde in seiner Brust. Harald trat ihm mit seinem Plattenstiefel gegen den Oberkörper und der Ork fiel wie ein hilfloser Käfer auf den Rücken. Der Graf machte sich keine Mühe ihn zu töten, dass war die Aufgabe der Kriegsknechte. Er schritt weiter auf den Anführer zu, die Rippen des Orks knackten unter dem Gewicht des voll gerüsteten Ritters, als er über ihn hinweg stieg. Unaufhaltsam schritt er weiter durch die wogende Menge. Die meisten Orks machten um den Grafen, der durch seine Helmfigur noch größer wirkte als er ohnehin schon war, einen Bogen und griffen lieber die mäßig gerüsteten Kriegsknechte an. Diese hielten verbissen ihre Linie, während die Ritter einzeln unter den Gegnern wüteten. Der Landesherr hatte den Orkanführer erreicht und die anderen Orks wichen zurück als ihr Anführer auf das Duell einging und sich ihre Klängen

krachend trafen.

Leonard starrte gebannt auf das Duell der beiden Anführer. Er überlegte gerade ob er nicht doch dichter zu seinem Herren aufschließen sollte, als ihn plötzlich ein brutaler Schlag selber am Kopf traf und er vom Pferd stürzte. Er landete hart mit einem deutlichen Knacken auf seinem Schildarm. Für ein paar Sekunden wurde ihm vor Schmerzen schwarz vor Augen. Er rang nach Luft und um das Bewusstsein, sein Arm pochte wie wild. Er sah den zweiten Schlag gerade noch aus den Winkeln der Sehslitze seines Helms kommen, um sich zur Seite zu rollen. Erschrocken musste er feststellen, dass vier Orks ihm nachstellten! Sie mussten zu den Orks gehört haben, die anfangs die Flucht ergriffen hatten und nun aus dem Hinterhalt angriffen.

Die vier übertrafen sich gegenseitig an Hässlichkeit...

Doch auch ein Knappe kann ordentlich austeilen. Er tastete nach seinem Schwert, dass ihm bei dem Sturz zwar aus der Hand gefallen war, es war jedoch vor der Schlacht mit einem Lederriemen am Unterarm festgebunden worden. Nach kurzem tasten umschloss seine Hand den Schwertgriff.

Er konzentrierte sich auf die Bewegungen seiner Gegner, das Schreien der Getroffenen, das Klirren von Waffen, das Brechen von Schilden und das Wirren der Schlachtrösser verstummten zu einem leisen monotonen Rauschen und er hörte nur noch seinen Puls rasen.

Sie waren ein gutes Stück ab vom Kampfgeschehen und die Orks waren sich ihrer Beute sicher und kreisten ihn in Ruhe ein.

In seinem Kopf rasten die Lektionen des Kampftrainings. Eine der wichtigsten: „Lasse niemals einen Gegner in deinen Rücken kommen - Bewege dich so schnell, dass alle immer vor Dir sind – Bei mehreren Gegnern schalte die leichtesten zu erst aus, um Ihre Anzahl schnell zu reduzieren - Wer in der Unterzahl ist muss aggressiv vorgehen und seine Gegner in Schnelligkeit und Beweglichkeit überflügeln“.

Mit einem Ruck drehte er sich zu dem kleinsten Ork, der sich bereit gemacht hatte ihm in den Rücken zu fallen, wenn die anderen angreifen. Leonard ging mit so heftigen Schlägen auf ihn los, dass er nur noch seine Waffe hochreißen und zurück taumeln konnte. Bereits den dritten Schlag konnte er nicht mehr parieren und Leonards Klinge hieb ihm direkt in den Kopf. Verblüfft ob des raschen Todes ihres Kameraden stürzen sich die drei Übrigen auf den Knappen. Er beachtete die Lektionen und hieb immer nur kurz und aggressiv auf den Äußersten ein und bewegte sich schnell zur Seite, dass er seine Gegner immer vor sich hatte. Doch die Orks waren schnell und tückisch, immer wieder prasseln Schläge gegen seinen Schild und auch immer häufiger gegen seine Rüstung.

Seine gebrochenen Knochenteile des Schildarms schabten auf einander und wäre der Schild nicht an den Arm gebunden, hätte er ihn nicht mehr halten können. Er musste schnell etwas tun, sonst würde es um ihn geschehen sein. Er wich wieder ein Stück aus und die Drei folgten ihm, doch statt wieder auszuweichen machte er einen Satz auf die Orks zu. Er rannte voller Schmerz mit dem Schild gegen den mittleren Ork und rampte dem Rechten sein Schwert mit aller Macht tief in den Leib. Der Mittlere taumelte zurück, doch der Große

hatte genug Zeit für seinen Hieb. Leonard riss noch schnell sein Schwert aus dem Ork um zu parieren, doch die Waffe des Gegners war zu schnell gekommen und so traf die Klinge seinen Schwertarm und glitt am Kettenärmel entlang und schnitt tief in seinen Lederhandschuh. Ein kleiner Gegenstand, gefolgt von einem Schwall Blut, viel zu Boden. Es war einer seiner Finger. Das Schwert glitt ihm aus der Hand. Der Ork hielt grinsend inne als sein Blick dem Schwert folgte, doch dieses verging ihm rasch, als Leonard vor Schmerz rasend, ihm einen Kopf bzw. Helmstoß versetzte. Der Ork trug keinen Helm und mit einem Knacken brach sein Schädel wie eine Nuss. Er nahm mit verzerrtem Gesicht das Schwert auf und machte einen Schritt auf den letzten Ork zu, der sich nach dem Schildstoß gerade wieder aufrappelte. Beim Anblick des Kartothingers, der wohl in der Gunst der Götter stand und nicht umzubringen war, wollte er gerade zur Flucht ansetzen, als sein Blick etwas hinter Leonard erhaschte welches ihn zum bleiben zwang. Leonard hatte keine Zeit sich umzudrehen, den der Ork hetzte in Todesangst mit hochehobenen Säbel auf ihn zu. Der plumpe Angriff wäre recht leicht mit dem Schild zu blocken gewesen, doch jetzt merkte er, dass er den Schild nicht einen Zentimeter heben vermochte. Er musste schneller sein als der Ork! Der Säbel sauste nieder, er warf sich schräg nach vorne und der schlug mit aller Kraft von der Seite zu. Seine Klinge fraß sich bis zur Leibesmitte des Ork und kam dann zum stehen. Der Ork brach stöhnend über ihm zusammen und Leonard entglitt der blutverschmierte Schwertgriff endgültig. Erschöpft und auf seinen Tod gefasst drehte er sich langsam um.

Hinter Ihm stand Graf Harald in Begleitung von drei seiner Kriegsknechte, zwei trugen schussbereite Armbrüste und der Dritte einen langen Speer auf dessen Spitze der Kopf des Orkanführers aufgefplant war.

Nur wenige Tage später wurde er in der Kapelle von Burg Rabenstein, Graf Haralds Wohnsitz, zum Ritter geschlagen. Seine ganze Familie war angereist und seinem Vater war der Stolz auf seinen Sohn merklich anzusehen. Die Zeremonie der Schwertleite wurde mit dem anlegen der ritterlichen Sporen und der Übergabe eines eigenen Schwertes beendet. Leonard war nun selber ein Ritter. Der Zeremonie folgten viele Glückwünsche und diesen wiederum ein rauschendes Fest. Ein bekannter Barde spielte auf und gab auch eine Heldengeschichte von Leonards Vater zum Besten, denn auch dieser war ein bekannter Ritter des Königs und seine Taten beim Volke weit verbreitet. Tags darauf verabschiedete er sich von Graf Harald, der Ihm in all den Jahren wie ein Vater gewesen war, und Sie verließen Rabenstein.

Die Ländereien seines Vaters grenzten direkt an die des verletzten Sir Thomas und waren nur ein paar Stunden entfernt. Als die Reisegesellschaft durch die ersten Dörfer seines Vaters zog, kamen die Leute rasch aus Hütten und Gärten gestürzt und stellten sich entlang der Dorfstraße auf. Mit gesengten Köpfen den Blick demütig zu Boden gerichtet zollten Sie ihrem Herrn Respekt. Vor dem Dorfvorsteher zügelte Leonards Vater kurz sein Ross, er strich dem Mann sanft durchs Haar und beugte sich zu Ihm herunter. „Ist alles beim Rechten in meinem Dorf Rudolf?“ „Ja Herr, alles in bester Ordnung, die Ernte wird bald eingefahren und Alvas war dieses Jahr

sehr großzügig, Ihr werdet sehr zufrieden sein...“. Er nickte den Dorfbewohnern zu und setzte sein Pferd wieder in Bewegung. Die Grafenburg thronte auf einem Hügel über einer kleinen Stadt. Er verbrachte ein paar schöne Wochen und manchmal keimten kurze glückliche Bilder aus seiner viel zu kurzen Kindheit auf. Dann traf er die Vorbereitungen für seine endgültige Abreise. Er war nun ein Ritter, doch um ein Ritter des Königs zu werden und selbst ein Lehen zu empfangen oder das von seinem Vater zu erben, musste er sich erst beweisen. Er würde solange durch die Welt ziehen bis sein Tun ruhmreich genug war um im Buch der Taten Erwähnung zu finden und König Konrad ihn zu sich rufen würde. Doch das konnte Jahre dauern, dass wusste er. Er würde nicht allein aufbrechen, sein Vater bestand darauf Ihm ein paar Mann „Gesellschaft“, wie er es nannte, mitzuschicken. Als er das Stadttor durchritt begleiteten ihn vier Männer. Reiner, der Sohn des Waldmeisters hatte seinen Langbogen geschultert und trug die fürsterübliche braun/grüne Lederkleidung mit einer großen Gogle. Auf Otwin und Hartmut schmutzigen Wappenröcken prangte der schwarz/weiße Adler, die beiden missmutigen Kriegsknechte standen schon lange in den Diensten seines Vaters und waren Veteranen so mancher Schlacht. Sie waren wenig begeistert den jungen Ritter zu begleiten, denn solch eine Reise konnte viel zu schnell zum Himmelfahrtskommando werden. Der vierte war Bruder Ulbrecht, sein Vater hatte Ihm aufgetragen den Pfaffen in ein entferntes Kloster zu eskortieren. Wie der Bruder zu seinem Vater stand wusste er nicht. Ulbrecht trug die schlichte schwarze Kutte der Mönche und nur das Kreuz und eine Bibel am Gürtel.

Als Sie die Straße nach ein paar Stunden
an den Rand eines größeren Waldes
führte, den sie durchqueren mussten,
nahm Reiner seinen Bogen von der
Schulter und eilte ein paar Schritte
voraus um auszukundschaften was vor
Ihnen lag. Die Beiden Soldaten
flankierten Leonard und Bruder Ulbrecht
stimmte ein leises Gebet an, welches
Ihnen Mut und Zuversicht gab. „Also
dann...“ sagte Leonard und sie betraten
den Waldpfad.